NES-5Y-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TOM & JERRY™

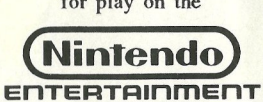
INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D' INSTRUCTIONS

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

T

This game is licensed by Nintendo®
for play on the



NINTENDO AND
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PRECAUTIONS

This Game Pak is a precision device. It should be kept away from extreme temperatures. Never hit it or drop it. Do not take it apart.

- Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
- Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
- Make sure the power is off before inserting or removing the Game Pak from the Nintendo Entertainment System™.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

©1991 Turner Entertainment Co.
All Rights Reserved.

ADVISORY

Read Before Using Your NES/Super NES

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

⚠ WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

TABLE OF CONTENTS

Thank you for purchasing ***Tom & Jerry***™. Please read this entire booklet for an explanation of the game and helpful playing tips.

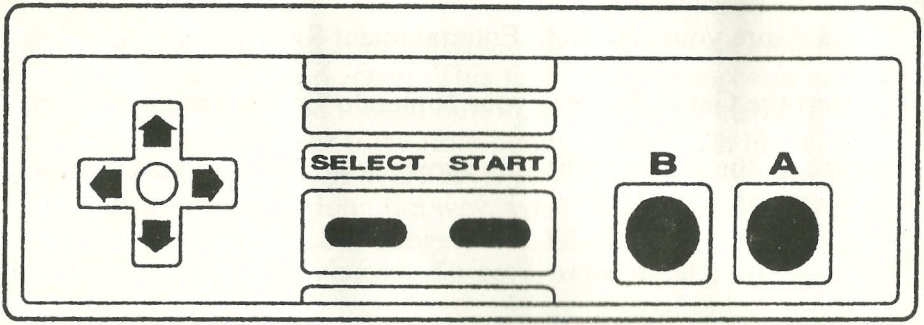
YIKES! -- AN INTRODUCTION	6
QUICK START	7
CONTROLS	8
STATUS AREA	9
DEFENSIVE ITEMS	10
CHEESE	11
JUMPING AND CLIMBING	12
MOUSE HOLES	13
LOSING A LIFE/GAINING A LIFE	14
TOM	14

They're at it again! That frantic feline and mischievous mouse better known as Tom and Jerry! This time Tom's mouse-napped Jerry's nephew Tuffy and locked him in a trunk up in the attic. Now it's up to you to help your furry little buddy, Jerry, dash his way up from the basement through every level of the house in order to rescue Tuffy in time. Along the way, you'll encounter dozens of household obstacles, hidden dangers and hilarious surprises...not to mention lots and lots of cheese. So get a move on already -- and watch out for that cat!

1. Make sure your Nintendo Entertainment System is off.

2. Insert the Game Pak into your Nintendo Entertainment System.

3. Turn on the power. The title screen will appear. Press start and get going!



THE CONTROL PAD

- Use the Control Pad to move Jerry in any direction: up, down, left or right.
- Press the A Button to make Jerry jump up.
- Press Select to cycle through any of the Defensive Items Jerry has picked up along the way.
- Press the B Button to get Jerry to use the selected Defensive Item.
- To pause the game at any time, press Start. To resume the game, press Start again.

You can keep track of your score, number of lives left, Jerry's strength, current Defensive Item selected and the Hi Score by glancing at the Status Area at the bottom of the screen.

Whenever you have selected a Defensive Item other than a Marble, the Hi Score indicator becomes a Power indicator, displaying the number of uses left for that particular Defensive Item. Every Defensive Item has a different power duration; some can be used only once, some more than once. When you have used up a Defensive Item, the Power indicator will automatically switch back to the Hi Score indicator and the selected Defensive Item will automatically become the Marble again.

Jerry's main defense is his unlimited supply of Marbles. As you explore the levels of the house, keep an eye out for other Defensive Items that will help you overcome the seemingly endless obstacles you will encounter along the way like buzzing bees, sneaky spiders, wacky bats and more.

These Defensive Items include the following:

Bubble Gum
Meat Cleaver
Cup of Water
Moth Ball
Hammer
Invisible Ink
Drill

Each Defensive Item has its own unique power against different obstacles. Rather than tell you everything you need to know about them all right now, Jerry feels that you should rely on your own rodent curiosity to discover as much as you can about them on your own. So, who are we to argue?

Picking Up Items

To pick up an item, simply move Jerry until he touches it. The object will then disappear from the playing area and be added to Jerry's inventory.

CHEESE

Cheese is good...very good. Collect all the cheese you can find. Each small piece of cheese you collect will earn Bonus Points at the end of each Stage. Large wedges of cheese recharge Jerry's strength level during play.

Jumping

Like most mice, Jerry is very fast and agile and can jump great distances. However, he can also make shorter jumps. You can control how high and far Jerry jumps by holding down the Jump button (the A Button) for different lengths of time.

If you press and hold down the jump button, Jerry will make his biggest jump. If you just tap the jump button, Jerry will make a softer, smaller jump. You will need to continually rely on your mastery of jumping as you progress through the Stages of the house, so Jerry's advice is to practice, practice, practice!

Climbing

Jerry can also climb up and down certain objects in the house like wires and power cords. To make Jerry climb, position him in front of the object to be climbed and press the Up arrow on the Control

Pad. Jerry will grab on and start to climb up for as long as you keep the Control Pad pressed or as long as there is room to climb.

While climbing, you can pick up speed by jumping straight up. By simultaneously jumping and keeping the Up arrow pressed, you can climb from one surface to another. This is another important skill you will want to practice.

Note: If you jump while climbing without keeping the Up arrow pressed, Jerry will fall off the climbing surface at the end of the jump.

MOUSE HOLES

There are mouse holes hidden in some levels of the house. Some of these lead to Bonus Stages where you can collect lots of cheese. Others are exits to the next level in the house. Enter them by pressing the Up arrow on the Control Pad.

While cats have nine lives, mice ordinarily have three. Some of the obstacles Jerry may encounter will cause him to lose a life. Others merely diminish his strength--although repeated encounters with the same type of obstacle will eventually result in Jerry giving up a life.

When all of Jerry's lives are lost, the game ends. However, you will have 10 seconds to press the START button to continue the game at the Stage you left off. If you continue, your score will be reset to zero. You may do this twice in a row, after which the game will automatically start over from the beginning.

Mice can gain extra lives, too. For every 50,000 points you rack up, you will receive one Bonus Life.

TOM

Periodically, Tom will appear to try and thwart Jerry's rescue attempt. Use your marbles (the ones in your inventory and the ones in your head) to outwit Tom. If you can get to the attic and beat Tom, you've won the game and the life-long admiration of your little nephew, Tuffy!

CONSEIL

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepale à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

TABLE DES MATIERES

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu **Tom & Jerry™**. Lisez attentivement ce manuel qui vous donne une description du jeu ainsi que des conseils utiles.

Aïe, Aïe, Aïe ! — INTRODUCTION **19**
DEMARRAGE RAPIDE **20**
COMMANDES **21**
INDICATEUR DE SITUATION **22**
OBJETS DEFENSIFS **23**
FROMAGE **24**
SAUTER ET GRIMPER **25**
TROUS DE SOURIS **26**
PERDRE UNE VIE/GAGNER UNE VIE **27**
TOM **27**

PRECAUTIONS D'EMPLOI

- Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber.

- Ne le démontez pas.

- Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

- Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.

©1991 Turner Entertainment Co.
All Rights Reserved.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

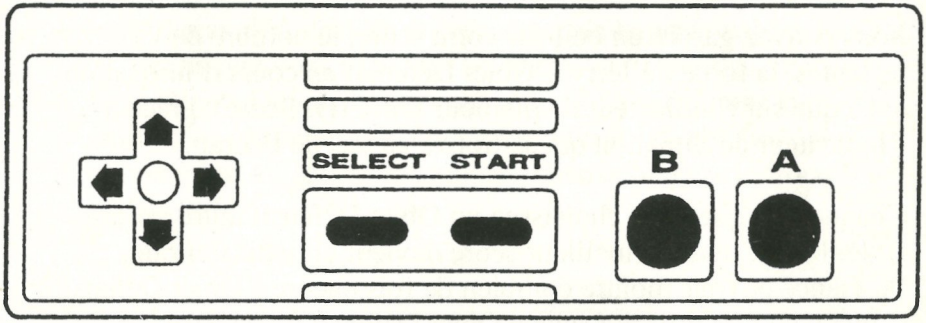
Ils sont de retour ! Ce félin frénétique et cette souris espiègle, mieux connus sous les noms de Tom et Jerry ! Cette fois-ci, Tom s'est emparé de Tuffy, le neveu de Jerry, et l'a cadenassé dans une malle au grenier. Maintenant, votre tâche consiste à aider votre petit copain velu, Jerry, à filer à fond de train du sous-sol et à explorer chaque étage de la maison afin de délivrer Tuffy à temps. En cours de route, vous rencontrerez des douzaines d'obstacles ménagers, des dangers cachés et des surprises hilarantes...sans parler de quantités de fromage. Alors, démarrez sans tarder — et ayez l'oeil sur le chat !

DEMARRAGE RAPIDE

1. Assurez-vous que votre Système NES est bien hors tension.

2. Introduisez la cartouche dans le système.

3. Mettez le courant. L'écran Titre apparaît. Appuyez sur START et commencez la partie !



- Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer Jerry dans toutes les directions : haut, bas, gauche ou droite.
- Appuyez sur le Bouton A pour faire sauter Jerry vers le haut.
- Appuyez sur Select pour passer en revue les Objets Défensifs que Jerry a ramassés en route.
- Appuyez sur le Bouton B pour que Jerry utilise l'Objet Défensif choisi.
- Pour faire une pause à n'importe quel moment, appuyez sur Start. Pour reprendre la partie, appuyez sur Start à nouveau.

Vous pouvez garder un oeil sur votre score, le nombre de vies restantes, la force de Jerry, l'Objet Défensif en cours d'utilisation, ainsi que sur l'indicateur de meilleur score (Hi Score), grâce à l'Indicateur de Situation qui se trouve au bas de l'écran.

Chaque fois que vous choisissez un Objet Défensif autre qu'une Bille, l'indicateur de meilleur score devient un indicateur de Puissance et vous montre combien de fois encore l'Objet Défensif choisi peut être utilisé. Chaque Objet Défensif a une durée de puissance bien précise ; certains ne servent qu'une fois, d'autres peuvent servir à plusieurs reprises. Quand vous avez complètement utilisé un Objet Défensif, l'indicateur de Puissance repasse automatiquement en indicateur de meilleur score (Hi Score), et l'Objet Défensif choisi redevient automatiquement une Bille.

Ses ressources illimitées en Billes constitue la principale défense de Jerry. Tandis que vous explorez les étages de la maison, recherchez d'autres Objets Défensifs qui vous aideront à surmonter les innombrables obstacles que vous rencontrerez en chemin : abeilles bourdonnantes, araignées sournoises, chauves-souris loufoques, et bien d'autres...

Voici la liste des Objets Défensifs :

Bubble Gum
Couperet à viande
Verre d'Eau
Boule de Naphtaline
Marteau
Encre Invisible
Perceuse

Chaque Objet Défensif dispose d'un pouvoir spécifique face aux différents obstacles. Plutôt que de vous dire tout de suite ce que vous devez savoir à leur sujet, Jerry pense qu'il est préférable de compter sur votre curiosité de rongeur pour en découvrir le plus possible par vous- même. Et ce n'est pas nous qui dirons le contraire.

Ramasser des Objets

Pour ramasser un objet, il vous suffit de déplacer Jerry jusqu'à ce qu'il le touche. L'objet disparaîtra alors de la zone de jeu et viendra s'ajouter à l'arsenal de Jerry.

FROMAGE

Le fromage c'est bon. . . très bon. Prenez tout le fromage que vous pouvez trouver. Chaque petit morceau de fromage que vous pouvez récupérer vous fera gagner des points de bonus à la fin de chaque niveau. Les gros morceaux de fromage rechargent le niveau d'énergie de Jerry en cours de partie.

Sauter

Comme la plupart des souris, Jerry est très vif et agile, et peut sauter de grandes distances. Cependant, il peut également sauter moins loin. Vous pouvez commander la hauteur et la distance des sauts de Jerry en maintenant le bouton de saut (Bouton A) enfoncé plus ou moins longtemps.

Si vous appuyez sur le bouton de saut et le maintenez enfoncé, Jerry réalisera son bond le plus grand. Si vous vous contentez d'appuyer légèrement sur ce bouton, Jerry fera un bond plus court, plus léger. Vous devrez continuellement compter sur votre maîtrise de l'art du saut lors de votre progression à travers les étages de la maison. Aussi, suivez le conseil de Jerry : exercez-vous sans cesse !

Grimper

Jerry peut aussi grimper sur certains objets dans la maison ou en descendre, comme les fils de fer et les fils électriques. Pour faire grimper Jerry, placez-le devant l'objet à escalader et appuyez sur la

flèche Haut de la manette multidirectionnelle. Jerry saisira l'objet et commencera son escalade aussi longtemps que vous appuierez sur la manette multidirectionelle ou qu'il y aura de la place pour grimper.

Pendant la montée, vous pouvez prendre de la vitesse en sautant droit vers le haut. En sautant et en maintenant appuyée la flèche Haut simultanément, vous pouvez grimper d'une surface à une autre. Il s'agit là d'une technique importante à laquelle vous devrez vous exercer.

Note : Si, pendant la montée, vous sautez sans maintenir la flèche Haut enfoncée, Jerry tombera de la surface sur laquelle il grimpe dès la fin de son saut.

TROUS DE SOURIS

Des trous de souris sont cachés à plusieurs étages de la maison. Certains vous conduiront à des étapes de bonus où vous pourrez ramasser des tas de fromages. D'autres vous feront sortir vers le niveau suivant de la maison. Pour y pénétrer, appuyez sur la flèche Haut de la manette multidirectionnelle.

Alors que les chats disposent de neuf vies, les souris n'en ont habituellement que trois. Certains des obstacles que Jerry rencontrera lui feront perdre une vie. D'autres ne feront que diminuer un peu son énergie — bien que des rencontres répétées avec le même genre d'obstacle amèneront finalement Jerry à perdre une vie.

Quand Jerry a perdu toutes ses vies, c'est la fin de la partie. Cependant, vous disposez de 10 secondes pour appuyer sur le Bouton START afin de continuer la partie sur le niveau que vous venez de quitter. Si vous continuez, le score sera ramené à zéro. Vous pouvez continuer ainsi deux fois de suite, après quoi le jeu reprendra automatiquement au début.

Les souris peuvent aussi gagner des vies supplémentaires. Chaque fois que vous accumulerez 50.000 points, vous recevrez une vie supplémentaire.

TOM

De temps en temps, Tom apparaîtra pour essayer de faire échouer votre tentative de sauver Jerry. Servez-vous de toutes vos billes (celles de votre arsenal et celles dans votre cervelle) pour déjouer Tom. Si vous réussissez à parvenir au grenier et à battre Tom, vous aurez gagné la partie et l'admiration éternelle de votre petit neveu, Tuffy !

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

ADVIES

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronon die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalds videospellen. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en anderen die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn van de omgeving, geostelijke verwarring en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden een arts te raadplegen.

INHOUD

Hartelijk dank voor het kopen van ***Tom & Jerry*** ™. Lees dit boekje goed door. Hierin wordt het spel uitgelegd en een aantal nuttige speeltips gegeven.

JAIKES! — EEN INLEIDING **34**
SNELLE START **35**
BEDIENINGSKNOPPEN **36**
WEERGAVE SCORES EN DERGELIJKE **37**
DEFENSIEVE VOORWERPEN **38**
KAAS **39**
SPRINGEN EN KLIMMEN **40**
MUIZEHOLLETJES **41**
EEN LEVEN VERLIEZEN/VERDIENEN **42**
TOM **42**

VOORZORGSMAATREGELEN

- Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen en laat hem ook niet vallen.

- Haal hem niet uit elkaar.

- Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

- Let erop dat het Nintendo Entertainment System uit staat voordat er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.

©1991 Turner Entertainment Co.
All Rights Reserved.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

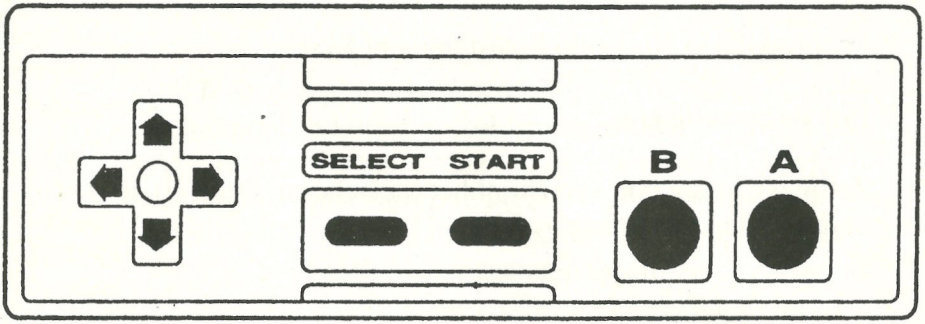
Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Ze zijn weer bezig! Die idiote kat en dat ondeugende muisje, beter bekend als Tom en Jerry! Dit keer heeft Tom Jerry's neef Tuffy ontvoerd en hem in een koffer op zolder opgesloten. Nu moet jij je pluizige vriendje Jerry helpen zo snel mogelijk vanuit de kelder door elk level van het huis naar boven te komen om Tuffy op tijd te redden. Onderweg kom je tientallen huishoudelijke hindernissen, verborgen gevaren en vrolijke verrassingen tegen... om nog maar niet te spreken van die enorme hoeveelheden kaas. Schiet dus op... en kijk uit voor die rotkat!

1. Let erop dat je Nintendo Entertainment System uit staat.

2. Doe de cassette erin.

3. Zet je NES aan, dan verschijnt het titelscherm. Druk op de startknop en ga je gang!



- Verplaats Jerry met de vierpuntsdruktoets in elke gewenste richting: naar boven, naar beneden, naar links en naar rechts.
- Druk op de A knop om Jerry te laten springen.
- Druk op de selectknop om langs de verdedigingsvoorwerpen te gaan die Jerry onderweg heeft opgepikt.
- Druk op de B knop om Jerry het gewenste verdedingsvoorwerp te laten gebruiken.
- Als je tijdens het spel wilt pauzeren, druk dan op de startknop. Wil je weer doorgaan, druk dan opnieuw op de startknop.

Met één blik op de "Status Area" onderaan het scherm kun je je score, het aantal resterende levens, Jerry's kracht, het verdedigingsvoorwerp dat hij op een bepaald moment gebruikt en de hoogste score aflezen.

Telkens als je een ander verdedigingsvoorwerp dan een knikker hebt uitgekozen, wordt de weergave van de "Hi Score" (hoogste score) een krachtweergave ("Power Indicator"), waarop je kunt zien hoe vaak je dat voorwerp nog kunt gebruiken. Elk verdedigingsvoorwerp kan namelijk maar een bepaald aantal keren worden gebruikt: sommigen kunnen maar één keer worden gebruikt en anderen vaker. Als je een verdedigingsvoorwerp hebt opgebruikt, wordt de krachtmeter automatisch weer een weergave van de hoogste score. Bovendien wordt het verdedigingsvoorwerp dan vanzelf weer de knikker.

Jerry's belangrijkste verdediging is zijn onbeperkte voorraad knikkers. Kijk tijdens het doorzoeken van de verschillende levels van het huis goed uit naar andere verdedigingsvoorwerpen waarmee je de schier eindeloze reeks hindernissen die je onderweg tegenkomt kunt nemen, zoals zoemende bijen, gluiperige spinnen, krankzinnige vleermuizen en nog veel meer.

Tot de verdedigingsvoorwerpen behoren onder meer:

Klapkauwgom
Hakmes
Kopje water
Mottebal
Hamer
Onzichtbare inkt
Boor

Elk verdedigingsvoorwerp biedt zijn eigen, unieke mogelijkheden tegen verschillende hindernissen. Nee... we vertellen je nu nog niet wat je daarover moet weten. Jerry vindt namelijk, dat je op je eigen muize–instinct moet vertrouwen om daar zelf zoveel mogelijk over te weten te komen. Dus waarom zouden wij daar tegenin gaan?

Het meenemen van voorwerpen

Om een voorwerp mee te nemen, moet je Jerry er gewoon heenbrengen en het hem laten aanraken. Het voorwerp verdwijnt dan uit het speelveld en wordt bij Jerry's inventaris gevoegd.

KAAS

Kaas is lekker... heel erg lekker! Verzamel alle kaas die je kunt vinden. Want ieder stukje kaas dat je meeneemt levert je aan het einde van elk level bonuspunten op. Grote punten kaas herstellen Jerry's krachtniveau tijdens het spelen.

Springen

Net als alle andere muizen, is Jerry erg snel en lenig en kan hij heel ver springen. Maar uiteraard kan hij ook kortere sprongen maken. Door de A knop korter of langer in te drukken bepaal je de lengte en hoogte van zijn sprongen.

Als je deze knop ingedrukt houdt, maakt Jerry zijn grootste sprong. Tik je de A knop maar heel eventjes aan, dan maakt Jerry een kleiner sprongetje. Naarmate je verder komt door de verschillende levels van het huis, moet je steeds meer op je sprongvaardigheid vertrouwen. Jerry adviseert je dan ook: Oefenen, oefenen en nog eens oefenen!

Klimmen

Jerry kan ook langs bepaalde voorwerpen in het huis, zoals draden en snoeren, omhoog en omlaag klimmen. Om Jerry te laten klimmen, moet je hem voor het voorwerp plaatsen en dan op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets drukken. Jerry pakt het dan beet en begint

te klimmen. Hij gaat daarmee door tot je de vierpuntsdruktoets loslaat of zolang er nog ruimte is om te klimmen.

Tijdens het klimmen kun je sneller gaan door recht omhoog te springen. Door tegelijkertijd te springen en de bovenkant van de vierpuntsdruktoets vast te houden, kun je van het ene oppervlak op het andere komen. Ook dit moet je eerst heel vaak oefenen.

N.B: Als je tijdens het klimmen springt zonder de bovenkant van de vierpuntsdruktoets vast te blijven houden, valt Jerry aan het einde van zijn sprong van het voorwerp waar hij tegenop aan het klimmen is.

MUIZEHOLLETJES

In een aantal levels van het huis zijn muizeholletjes verborgen. Sommigen hiervan leiden naar bonuslevels waar je heel veel kaas vindt. Anderen zijn uitgangen naar de volgende levels van het huis. Ga erin door op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets te drukken.

Terwijl katten over negen levens beschikken, hebben muizen er gewoonlijk drie. Een aantal hindernissen die Jerry tegenkomt kosten hem een leven. Anderen verminderen alleen maar zijn kracht, hoewel Jerry uiteindelijk toch een leven kwijtraakt als hij herhaalde malen dezelfde soort hindernis tegenkomt.

Als Jerry al zijn levens kwijt is, eindigt het spel. Maar je hebt dan nog wel tien seconden om op de startknop te drukken teneinde door te gaan vanaf het level waar je was gebleven. Je score komt dan echter op nul te staan. Dit mag je twee keer achter elkaar doen. Daarna begint het spel automatisch weer helemaal vanaf het begin.

Ook kunnen muizen extra levens verdienen. Elke 50.000 punten die je weet te vergaren, leveren je een bonusleven op.

TOM

Van tijd tot tijd verschijnt Tom om Jerry's reddingsplannen te dwarsbomen. Gebruik je hersens en je knikkers om hem te slim af te zijn. Als het je lukt de zolder te bereiken en Tom te verslaan, heb je het spel gewonnen en word je je leven lang bewonderd door je neefje Tuffy!

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

584 Broadway
New York, New York 10012

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

Printed in Japan
Imprimé au Japon